

Le guide de l'économie

Contents

Alchimiste.....	2
Les plantes communes.....	2
L'alchimie.....	6
Base alchimique.....	7
Catalyseur.....	7
Explicatif des recettes de potion.....	8
Artisan.....	10
Enchanteur.....	12
Mécanique de jeu :.....	12
Effet de base des runes.....	13
Système de création de parchemin.....	14
Fabrication de parchemin.....	14
Écriture de parchemin magique.....	15
Marchand.....	15
Système de Caravane.....	15
Le butin hivernal.....	16
Scribe.....	16
Connaissance des documents.....	16
Mercenaire errant (5).....	17
Roublard novice.....	17
Roublard avancer.....	17
Guerrier novice.....	18
Guerrier avancer.....	18
Lanceur de sort novice.....	18
Lanceur de sort avancer.....	19

*Il est à noter que lors de la création de potion, sigil, sortilège ou acquisition de bonus gagné en jeu (n'existant pas déjà dans le système), nous aurons des barèmes pour aider le processus de décision et ainsi que pour déterminer les effets, néanmoins les décisions seront révisées par le comité des règles entre les événements afin que le tout reste balancé dans le système.

Alchimiste

Herboristerie, apothicaire et alchimie

Le cueilleur peut faire la collecte de plantes.

L'herboriste peut préparer les plantes afin d'utiliser leurs effets de base (attention une concoction préparée périra à la fin du gn).

*La liste des plantes et de leur effet d'herboristerie sera disponible avec l'acquisition de cette capacité.

L'apothicaire peut infuser les plantes afin d'en faire une tisane ayant un effet différent que celui de base. (Les concoctions de base ou les tisanes faites par l'apothicaire périssent entre les événements.) Le temps d'infusion pour toutes les plantes est de 5 minutes par tier de rareté de la plante.

*La liste des plantes et de leur effet d'apothicaire sera disponible avec l'acquisition de cette capacité.

L'alchimiste peut réduire des ingrédients (plantes, minerais, bois, cuire, composante de monstre) à leur valeur élémentaire de base et les utiliser pour faire de la magie liquide.

Agent conservateur (2): permet de créer des méthodes de conservation pour augmenter la durée de vie des plantes et concocter.

*Pour la saison 2026 aucune ressource ne sera périssable, et cette capacité sera précisée pour 2027.

Les plantes communes

Les plantes communes et leur effet sont connus de tous, mais vous devez quand même posséder "herboriste" pour pouvoir les utiliser.

*Si vous possédez "herboriste" vous pouvez utiliser les plantes sur quelqu'un ou les guider pour qu'il le fasse eux même sous votre supervision.

*Description à venir en 2027

Claire de lune

Description : description à venir

Herboristerie:

Effet de base : Transformer en poudre puis la lancer au visage rend la cible photosensible 15 min.

Apothicaire:

Temps d'infusion: 5 minutes

Effet en confection: Une infusion permet de voir dans le noir 1h

Gruge Pierre

Description : Plante desséchée poussant à travers d'une pierre.

Herboristerie:

Effet de base : Transformée en pâte peut être appliqué sur une arme afin d'octroyer Un coup passe armure

Apothicaire:

Temps d'infusion: 5 minutes

Effet en confection: Une infusion permet de créer une fiole de liquide qui Enlève la pétrification

Lampe rougeoyante

Description : description à venir

Herboristerie:

Effet de base : Manger tel quel redonne 1 point d'essence mystique après l'ingestion.

Apothicaire:

Temps d'infusion: 5 minutes

Effet en confection: Une infusion permet de créer une fiole de liquide qui émet de la lumière (a.k.a glowstick)

Langue de dragon

Description : description à venir

Herboristerie:

Effet de base : Une simple application de la plante transformée en pâte peut soigner 2 points de dommage causé par le froid.

Apothicaire:

Temps d'infusion: 5 minutes

Effet en confection: Une infusion augmente la température corporelle du buveur, il devra fuir toute source de chaleur, soleil inclus.

Lilac noir

Description : description à venir

Herboristerie:

Effet de base : Une fois transformé en pâte, il ne suffit que de la diluer avec de l'eau pour faire de l'encre à tattoo.

Apothicaire:

Temps d'infusion: 5 minutes

Effet en confection: Après avoir distiller l'encre, le liquide rend le buveur dépressif 5min

Main de gobein

Description : description à venir

Herboristerie:

Effet de base : Transformé en poudre, elle génère une poudre à gratter forçant la cible à se gratter de façon incontrôlable pour 10 secs.

Apothicaire:

Temps d'infusion: 5 minutes

Effet en confection: Une infusion rend le buveur kleptomane pendant 10 min

Myralde ronde

Description : description à venir

Herboristerie:

Effet de base : Une simple application de la plante transformée en pâte augmente les soins d'un bandage de 1 point de vie.

Apothicaire:

Temps d'infusion: 5 minutes

Effet en confection: Un bandage imbibé d'une infusion de cette plante soigne de 3 points de vie de plus (une infusion prend 2 plantes).

Pois rieur

Description : description à venir

Herboristerie:

Effet de base : Transformer en poudre puis la lancer aveugle la cible pendant 5 secs.

Apothicaire:

Temps d'infusion: 5 minutes

Effet en confection: Une infusion "Potion" hilarante, pendant 15 min le buveur trouvera tout ce qu'il entend drôle.

Raisin plein plein

Description : description à venir

Herboristerie:

Effet de base : Manger tel quel rend saoul 5 min après l'ingestion et augmente la toxicité de 1.

Apothicaire:

Temps d'infusion: 5 minutes

Effet en confection: Une infusion crée un alcool sans goût, inodore, incolore concentré. 1 dose rend saoul.

Ronce de neige

Description : description à venir

Herboristerie:

Effet de base : Une simple application de la plante transformée en pâte peut soigner 2 points de dommage causé par le feu.

Apothicaire:

Temps d'infusion: 5 minutes

Effet en confection: Une infusion soigne le buveur de 2 points de dommage causé par le feu, mais donne l'impression d'hypothermie. Pendant 10 minutes, le buveur doit essayer à tout prix de se réchauffer.

Rose dort

Description : description à venir

Herboristerie:

Effet de base : Une simple piqûre avec les épines d'une rose dort rend la cible somnolente pour 30 secondes (fatigue 1)

Apothicaire:

Temps d'infusion: 5 minutes

Effet en confection: Une infusion fait à partir d'une rose dort cause un sommeil léger de 1 minute chez le buveur (un mouvement brusque ou du dommage réveille la cible)

Sève d'écorne

Description : description à venir

Herboristerie:

Effet de base : Utiliser tel quel ralentit de 50% les mouvements de la cible touchée pendant 10 secs.

Apothicaire:

Temps d'infusion: 5 minutes

Effet en confection: Une infusion donne une esquive pour le prochain combat (aiguise les sens), l'effet se dissipe si non utilisé après 30 minutes.

L'alchimie

La base de l'alchimie est de créer des effets similaires aux sortilèges, mais en format liquide. Toutes potions auront besoin d'une base alchimique, un catalyseur ainsi qu'une série d'éléments.

Toutes les ressources ont une valeur élémentaire qui peuvent être utilisées. Vous devez toutefois faire attention d'avoir la combinaison exacte d'élément car la majorité des ressources possède plus qu'un élément.

Toute personne ayant pris la capacité alchimiste commence avec une recette alchimique aléatoire et peut en acquérir plus grâce à la capacité recette supplémentaire ou en effectuant des tests après avoir acquis création de potion.

*L'élément de l'effet est la variante qui n'est pas divulguée dans ce document afin de vous laisser effectuer des recherches afin de le découvrir ou d'y aller à essais erreurs. Cependant, tout comme le catalyseur, une marge de manœuvre est laissée à l'interprétation. Le processus de décision pour savoir si votre création de potion à fonctionner est séparé en 2 catégories.

La première est la plus simple si vous arrivez au camp d'animation pour faire valider votre recette sans étape supplémentaire, vous devrez alors avoir la recette exacte.

La deuxième, celle qui laisse une voie à votre interprétation et qui vous permet de créer de nouveaux effets ne figurant pas dans notre liste ou des altérations à des potions déjà existantes (exemple: une potion ayant les mêmes effets mais n'utilisant pas le même élément). Vous devrez alors fournir vos

démarches détaillées basées sur le fonctionnement de création de potions expliquant pourquoi la potion devrait fonctionner. Nous n'avons pas besoin d'un document de 45 pages ... Une simple explication de l'inspiration pour la potion et une phrase ou deux expliquant l'effet de chaque élément dans la potion. Faites preuve d'imagination lors de la création de ce document qui vise à nous convaincre que dans une logique fictive cela devrait fonctionner.

*Lors de la validation (peu importe la méthode) si votre tentative échoue, il vous sera mentionné l'erreur générale (exemple: si l'erreur est l'élément de base, la durée etc.)

Temps de fabrication de potion

Le temps de fabrication des potions est de 5 minutes par niveau de potion. Le premier 5 minutes doit être dédié au roleplay et par la suite la concoction peut mijoter tant que vous restez à proximité.

Base alchimique

Eau de source (mineure) : La base la plus basique et la plus courante. Son inertie en fait un solvant fiable pour la plupart des plantes.

Nectar d'ebène (intermédiaire) : liquide noir et bouillonnant d'origine inconnue. Connu pour sa capacité à dissoudre presque tout, il est un catalyseur puissant, quoique dangereux.

Rosée mystique (majeure) : la rosée immaculée et scintillante que l'on trouve sur les feuilles d'un arbre mystique ancestral. Connue pour sa pureté et sa capacité à amplifier les propriétés magiques des autres ingrédients.

***Le sang de créature** du bon tier peut-être être utiliser comme base alchimique

Catalyseur

L'utilisation de catalyseur est portée à interprétation et sert à guider l'effet désiré. Voici une liste de composantes avec leur utilisation générale.

*Il est à noter que si vous trouvez une utilisation autre que l'effet présenté au catalyseur et que vous pouvez nous convaincre que ça devrait fonctionner. Alors le catalyseur pourra être utilisé, ceci représente le fait que l'alchimie est une science et que vous avez trouvé une nouvelle façon d'utiliser le catalyseur.

Type de catalyseur choisi

Voici une classification générique des parties courantes :

- Sang : Base de nombreuses potions (soins, vitalité). L'effet dépend du type de monstre (ex. : sang de troll pour une guérison rapide, sang de dragon pour la résistance).
- Yeux : Utilisés pour les potions de perception, de vision ou de divination.
- Cœur : Utilisé pour la vitalité, le courage ou la force vitale (potions d'héroïsme/d'endurance).
- Glandes/Sacs : stockent le venin, l'acide et autres sécrétions (poisons, antitoxines).
- Os : Réduits en poudre pour stabiliser les réactions alchimiques ou pour des effets de force/maléfiques (ex. : poudre d'os de géant pour la force, poudre d'os de sécher pour la nécromancie).
- Peau/Écailles : Principalement pour les potions ou huiles défensives/conférant une résistance (par exemple, les écailles de basilic pour l'huile de résistance à la pétrification).

Les habiletés d'une créature peuvent influencer grandement la décision sur la capacité du catalyseur.

Explicatif des recettes de potion

- Base alchimique du bon tier
- Un item spécifique en tant que catalyseur qui guidera l'effet désiré.
- Combinaison d'élément associé à l'incantation d'un sort (aka associer à l'effet): L'élément X2, Le niveau de l'effet, le type d'effet, la portée / la cible, durée,

*Les concoctions intermédiaires coûtent 1 point d'essence mystique à produire et les majeurs coûteront 2.

L'élément:

Deux fois l'élément de l'effet, s'il n'y a pas d'élément alors se sera neutre et peut donc être n'importe quel élément.

*Advenant le cas où l'élément de la potion est un élément avancé alors l'élément sera les 2 élément composant l'élément avancé (le X2 s'applique au 2 élément)

Le niveau de l'effet:

Si un effet est niveau 3 alors il faudra le troisième élément simple dans la chaîne de numérologie suivant l'élément de base de la potion. Si vous êtes rendu à la fin de la liste d'élément mais que vous devez continuer, retourner au début de la liste pour continuer.

Exemple de niveau 1: si l'élément de la potion est Lumière (pour la guérison) alors l'élément de son niveau sera ténèbre car l'élément suivant la lumière est ténèbre.

Exemple de niveau 3: si l'élément de la potion est Lumière (pour la guérison) alors l'élément de son niveau sera terre (les trois éléments suivant lumière sont: ténèbre, neutre, terre).

0	Neutre	4	Eau
1	Terre	5	Magique
2	Air	6	Lumière
3	Feu	7	Ténèbres

*Dans le cas d'un élément avancé, le niveau dépendra de l'élément dominant dans l'élément avancé.

le type d'effet:

- Amélioration offensive: Magique + feu
- Amélioration défensive: Magique + terre
- Utilitaire: eau
- Attaque: magique
- Soins: lumière

La portée / la cible:

Voici quelque exemple:

Contact (toucher): Feu

Pour une potion lancée sur quelqu'un ou verser sur un objet.

Ingestion: eau

Pour les potions à boire,

Explosion: Feu - ténèbres

Pour les effets de zone à l'entour d'une potion briser...

*plusieurs autres portée/ cible sont possible, à vous d'effectuer vos recherche et expérimentation.

Durée:

Chaque catégorie de temps, seconde, minute et heure ont une valeur élémentaire. Chacune d'entre elles dans votre durée devra être représentée. Peu importe la quantité de seconde ou de minutes ce sera toujours juste 1 fois la valeur, cependant pour l'heure ce sera par tranche de 1 heure.

Exemple: 30 secondes sera 1 fois la valeur de seconde. 1 minute 30 seconde sera 1 fois la valeur de seconde ET de minutes. 2 heures 30 minutes sera 2 fois la valeur d'heure et 1 fois minute.

Instantané: terre

Seconde: feu

Minute: lumière

Heure: eau

Libération: ténèbres

Barème d'augmentation de niveau

La progression des potion est légèrement différente pour chaque type de potion (Amélioration offensive, amélioration défensive, attaque, soins et utilitaire)

D'ordre générale certains facteurs de progression sont les mêmes pour tous les types de potions.

Modificateur generale

Voici une liste de points augmentant le niveau de 1 dans tout les type (sauf si précisé autrement):

- Augmenter le point de dommage de 1.
- Augmenter le point d'armure / essence vitale de 1.
- Chaque augmentation de durée: 10 min, 20 min, 30 min, 1h.
- Un coup supplémentaire (Dans le cas ou la potion serait valide pour un seul coup)

Les améliorations offensives

Une amélioration offensive de base augmente les dommages de 1 point de dommage physique pour 5 minutes.

Les améliorations défensives

Une amélioration défensive de base donne 1 point d'armure temporaire ou 1 point d'essence vitale pour 5 minutes.

Attaque

Une attaque de base occasionnera 3 points de dommage physique à l'ingestion.

- Augmenter la portée à lancer augmente la potion de 1 niveau.
- Transformer la portée en une zone de 5 pieds de rayon augmente le niveau de 2.
- L'application d'une durée persistante de 30 secondes augmente le niveau de 1, une durée persistante de 20 secondes augmente de 3 niveaux et une durée persistante de 10 secondes augmente de 5 niveaux.
- Ajouter une persistance supplémentaire augmente le niveau de 1.

Description d'une durée persistante

*A chaque instance de X secondes l'effet de la potion s'applique. (ex: si la potion fait 2 points de dommage, elle occasionnera des dommages à lors de l'ingestion et l'effet se reproduira après le temps de persistance

Soins

Une potion de soins de base guérit de 1 point d'essence vitale à l'ingestion et s'augmente comme une potion d'attaque.

Utilitaire

Les potions utilitaires ont généralement des barèmes de puissance spéciaux qui n'augmentent pas progressivement comme les autres potions. Ils auront des niveaux prédéfinis selon l'augmentation de l'effet. Néanmoins ils peuvent quand même progresser normalement pour la portée et la durée.

La portée de base d'une potion utilitaire est l'ingestion.

- Transformer la portée en une zone de 5 pieds de rayon augmente le niveau de 2.

Les potions utilitaires ayant une quantité plus variée d'effet, la durée peut varier des autres types commençant par instantanée ou durée 1 minutes (il est possible qu'une potion ait une durée de base commençant plus haut dans l'échelle de durée).

- Chaque augmentation de durée: 5 min, 10 min, 20 min, 30 min, 1h.

Artisan

Grille de fabrication de l'artisan

Prérequis d'artisanat:

N'oubliez pas que pour pouvoir fabriquer un objet vous devez avoir la capacité vous le permettant. Artisanat permettant de travailler le bois et le cuir, métallurgie pour travailler les minéraux et connaissance des matériaux pour utiliser les matériaux exotiques et légendaires.

- Le temps de forge est de 5 minutes par matériau.
- L'artisan aura besoin d'une ressource d'entretien par 15 minutes de d'artisanat (fabrication).
 - (Charbon pour les objets fait à base de minerais, pierre à aiguiser pour ceux fait à base de Bois ainsi que l'huile animal pour les cuirs)
- La réparation prend 50% du temps (arrondie à la minute supérieure) de forge et une ressource d'entretien.
- Il est possible de faire des ressources d'entretien, un processus simple mais prend beaucoup de temps, à chaque début de cycle vous pourrez échanger des ressources géopolitiques pour des ressources d'entretien (pour un équivalent en valeur monétaire). La ressource géopo peut être utilisée pour remplacer la ressource d'entretien.
- Le forgeron peut faire fondre les pépites de minerais impures pour en faire des lingots (temps de préparation : 10). Faire un lingot prend 10 minerais
- Si la fabrication d'objet est faite à partir de lingots à la place de minerais, le temps de création sera diminué de moitié.
- Pour la fabrication d'objet à partir de matériaux avancés (exotique et légendaire) il suffit d'ajouter la moitié des matériaux de base (arrondie à la hausse) du matériel voulu.
- La déconstruction: L'artisan peut déconstruire un objet pour récupérer 50% des ressources de création si l'objet est en bon état. 25% si endommager et 1 ressource si détruite (dans les trois cas la quantité est arrondie à la baisse). Le temps de déconstruction est le même que la réparation.
 - *Pour qu'un objet puisse être déconstruit vous devez posséder la carte d'équipement de l'objet.

Dague: 3 ressources Tems de forge: 15 minutes Tems de réparation: 8 minutes	Arme à une main: 5 ressources Tems de forge: 25 minutes Tems de réparation: 13 minutes
Arme à deux mains: 7 ressources Tems de forge: 35 minutes Tems de réparation: 18 minutes	Bâtarde: 6 ressources Tems de forge: 30 minutes Tems de réparation: 15 minutes
Arme d'hast: 6 ressources Tems de forge: 30 minutes Tems de réparation: 15 minutes	Arc: 3 ressources Tems de forge: 15 minutes Tems de réparation: 8 minutes
Arbalète: 5 ressources Tems de forge: 25 minutes Tems de réparation: 13 minutes	Armure légère (torse): 4 ressources Tems de forge: 20 minutes Tems de réparation: 10 minutes
Armure légère (membres): 1 ressources Tems de forge: 5 minutes Tems de réparation: 3 minutes	Armure moyenne (torse): 5 ressources Tems de forge: 25 minutes Tems de réparation: 13 minutes
Armure moyenne (membres): 2 ressources Tems de forge: 10 minutes Tems de réparation: 5 minutes	Armure lourde (torse): 6 ressources Tems de forge: 30 minutes Tems de réparation: 15 minutes
Armure lourde (membres): 3 ressources Tems de forge: 15 minutes Tems de réparation: 8 minutes	Petit bouclier: 3 ressources Tems de forge: 15 minutes Tems de réparation: 8 minutes
Bouclier moyen: 4 ressources Tems de forge: 20 minutes	Grand bouclier: 6 ressources Tems de forge: 30 minutes

Temps de réparation: 10 minutes	Temps de réparation: 15 minutes
---------------------------------	---------------------------------

******La création d'objet commun pour les quêtes ou pour la géopolitique seront éventuellement ajouter, pour l'instant la personne donnant la quête vous précisera la quantité de ressource et le temps de fabrication suivra les mêmes règles que pour les armes soit 5 minutes par ressource.

- Renforcement **(4)**: +1 dommage ou point d'armure pour le prochain combat. Prends 5 minutes de travail sur l'objet OU 2 minutes de travail sur l'objet et une ressource d'entretien.

Enchanteur

Mécanique de jeu :

Lorsque les runes (runes ou sigil) sont utilisées sur un objet, il faut appliquer un ruban sur lequel les runes seront dessinées afin d'avoir une représentation physique des runes.

Les runes seules peuvent être utilisées afin d'octroyer un effet de base simple et éphémère.

Les sigils simples sont des combinaisons de 2 à 4 runes permettant des enchantements plus puissants, durant plus longtemps ou ayant des effets plus complexes qu'une simple rune. Permet aussi d'appliquer des runes sur les plaques de rituel.

Les sigils complexes permettent de combiner jusqu'à 10 runes sur un même objet. Seuls des objets spéciaux (fait de matériaux exotique ou meilleur) peuvent même supporter la puissance d'autant de runes à la fois.

- Les runes seul doivent être inscrits avec de l'encre mystique mineur
- Les sigils simples doivent être inscrits avec de l'encre mystique intermédiaire.
- Les sigils complexes doivent être inscrits avec de l'encre mystique majeure.
- Une plaque runique peut être fabriquée par un artisan au coût de 1 ressource (prend 5 minutes à forger) Les runes et sigils sur parchemin sont fonctionnels en rituel mais une plaque runique est plus puissante.

- Le temps d'inscription dépend de la quantité de rune présente, une rune seule prend 5 minutes, un sigil maximum 3 runes prend 10 minutes, un sigil maximum 6 runes prennent 15 minutes, un sigil maximum 10 runes prennent 20 minutes.

L'apprentissage de "recette" sigil se fait par essai erreur en combinant les effets de différente rune, mais fonctionne aussi sur l'intention lors de la création. La création doit se faire en jeu et la combinaison de runes doit être approuvée avant l'utilisation. Bien que 10 runes de base existent, il est possible d'en découvrir d'autres en jeu.

Lors de l'approbation vous devrez mentionner les runes utiliser et l'intention lors de la création et l'organisation prendra la décision sur si votre tentative fonctionne.

Effet de base des runes

Toutes runes et sigils de base se dissipent à la fin du cycle et n'auront qu'une utilisation, et lorsqu'utilisé, l'effet a une durée de 1 combat (pour une durée maximum de 1h si utiliser hors combat ou avant le combat) sauf si précisé autrement.

Rune d'air

Effet sur arme: l'arme occasionnera des dommages d'air.

Effet sur armure: l'armure octroie une réduction des dommages d'air de 1.

Rune d'eau

Effet sur arme: l'arme occasionnera des dommages d'eau.

Effet sur armure: l'armure octroie une réduction des dommages d'eau de 1.

Rune de feu

Effet sur arme: l'arme occasionnera des dommages de feu.

Effet sur armure: l'armure octroie une réduction des dommages de feu de 1.

Rune de lumière

Effet sur arme: l'arme occasionnera des dommages de lumière.

Effet sur armure: l'armure octroie une réduction des dommages de lumière de 1.

Rune de magie

Effet sur arme: l'arme occasionnera des dommages magiques.

Effet sur armure: l'armure octroie une réduction des dommages magiques de 1.

Rune de puissance

Effet sur arme: augmente les dommages physiques de 1.

Effet sur armure: augmente de 1 le niveau de force.

Rune de ténèbres

Effet sur arme: l'arme occasionnera des dommages de ténèbres.

Effet sur armure: l'armure octroie une réduction des dommages de ténèbres de 1.

Rune de temps

Effet sur arme: octroie une résistance à un effet de désarmement ou brise équipement.

Effet sur armure: donne une utilisation de la capacité esquive.

*** permet aussi lorsqu'utilisé dans un sigil d'augmenter la durée ou le nombre d'utilisation.

Rune de terre

Effet sur arme: l'arme occasionnera des dommages de terre.

Effet sur armure: l'armure octroie une réduction des dommages de terre de 1.

Rune de vie

Effet sur arme: sur utilisation régénère 5 points d'essence vitale.

Effet sur armure: lorsque le porteur tombe agonisant l'effet s'active automatiquement et lui applique l'effet de la capacité stabilisation une fois.

Système de création de parchemin

Fabrication de parchemin

L'art de fabriquer des papiers parchemin vierge est du domaine de l'enchanteur car il doit traiter magiquement la base qui aura choisi pour faire son parchemin.

Exemple: un parchemin mineur prendra toujours une ressource mineure de cuire, un bois ou de plante et ainsi de suite pour les tiers supérieurs.

Par la suite, il doit faire son traitement à l'aide d'une base alchimique du bon tier ainsi que de l'énergie Mystique. L'infusion d'essence mystique prend 2 points pour du mineur, 4 intermédiaires et 6 pour le majeur a la même vitesse que celle de la méditation (soit 5 minutes par point)

Écriture de parchemin magique

Pour appliquer un sortilège sur un parchemin vous aurez besoin d'un parchemin étant au minimum le même tier que votre sortilège ainsi que de l'encre mystique du bon tier (1 dose peut faire 10 mots, les éléments décoratifs dans la page de grimoire n'ont pas besoin d'un surplus d'encre)

Marchand

Système de Caravane

Lors de l'inscription du personnage le joueur recevra les ressources reliées à ses capacités (plantes, minerais, cuir, monnaie). Et il aura ensuite accès à la caravane marchande où il pourra acheter des ressources communes ou utiliser des points de ressources.

Lors de chaque caravane il y aura une vente spéciale ou il pourrait y avoir des objets autre que l'inventaire de base (accessible avec la capacité: contact marchand). La valeur d'équipement non générique peut facilement être calculée en additionnant la valeur générique de l'équipement plus le nombre de ressources aléatoires nécessaire pour la fabrication de l'objet.

Exemple: une dague vaut 1, et prend 2 minerais rares pour faire une dague en minerais rare. Le calcul serait donc base (1) +2 rare aléatoire (4), donc une dague rare coûterait 5 points de ressources.

*la caravane devra toujours avoir une copie de la charte de forge afin d'avoir l'information

- Ressource d'entretien Choisi du type choisi X2 (1)
- Ressource commune aléatoire du type choisi (1)
- Ressource commune Choisi du type choisi (2)
- Ressource Rare aléatoire du type choisi (2)
- Ressource Rare Choisi du type choisi (3)

- Ressource Exotique aléatoire du type choisi (3)
- Ressource Exotique Choisi du type choisi (4)
- Bonus d'argent (X) (2)

Voici la valeur pour les équipements génériques.

- Dague (1)
- Arme a une main (2)
- Arme à deux mains (3)
- Bâtarde / lance (3)
- Arc (2)
- Arbalète (3)
- Armure de cuir torse (2)
- Armure de cuir membre (1)
- Armure de chaîne torse (3)
- Armure de chaîne membre (2)
- Armure de plaque torse (4)
- Armure de plaque membre (3)
- Petit bouclier (1)
- Bouclier moyen (2)
- Grand bouclier (3)

Le butin hivernal

Lors de votre première inscription de l'année (si vous aviez Fortune avant l'hiver), vous aurez le droit à un butin équivalent à 2 fois la valeur monétaire de toutes vos capacités donnant des ressources ou monnaie en début d'événement.

Scribe

Connaissance des documents

Permet de noter un document ou de voir si celui-ci est falsifié.

Un document officiel doit posséder le sceau du scribe à côté de sa signature.

*a des buts de mécanique de jeu le notaire devrait idéalement toujours utiliser la même couleur de cire.

*Dû à l'incertitude que la capacité sera utilisée tout scribe auront gratuitement cette capacité pour 2026

Mercenaire errant (5)

Le scribe peut engager un mercenaire pour une durée maximum de 1h. Le mercenaire devra être joué par un joueur volontaire. Le salaire du mercenaire devra être versé à l'animation avant que le mercenaire arrive et dépendra de la puissance du mercenaire.

*le mercenaire doit avoir un costume différent pour éviter les malentendus (un tabar par-dessus le costume original est suffisant) et un Brassard de couleur jaune avec un gros M noir dessus.

Les mercenaires coûtent 1 pièce de cuivre à tous les 2 points d'XP. De base un mercenaire novice coûtera 16 pièces de cuivre par heure, un mercenaire avancé 28 et un expert 4 pièces d'argent.

Roublard novice

Essence vitale: 10

Attaque : selon l'arme

Défense : Selon armure (max moyenne)

Bassin: roublard

Compétences : endurance X2, attaque sournoise, vol à la tire, Poudre aux yeux, crochetage, sens aiguisé.

Résistance : 1 résistance contre les poisons.

Roublard avancé

Essence vitale: 10

Attaque : Selon l'arme

Défense : Selon armure (max moyenne)

Bassin: roublard.

Compétences : endurance X2, attaque sournoise, vol à la tire, Poudre aux yeux, Bravoure, esquives, poche secrète, crochetage. Sens aiguisé

Résistance : 3 résistances contre les poisons.

Bonus autre:

- Tout produit alchimique augmente la toxicité seulement de 1.
- Distraction: Permet de distraire toutes personnes qui portent attention envers l'utilisateur (allier inclus). Elles doivent « gober » la distraction,

permettant au personnage de fuir pendant 10 secondes. Utilisable 3 fois par cycle.

Guerrier novice

Essence vitale: 13

Attaque : selon l'arme +1

Défense : Selon armure.

Bassin: Guerrier, Barbare

Compétences : maîtrise d'arme, esquive, force brute, endurance X5.

Guerrier avancé

Essence vitale: 15

Attaque : Selon l'arme +2

Défense : Selon armure de torse

Bassin: Guerrier, Barbare.

Compétences : maîtrise d'arme X2, brise arme, brise bouclier, bravoure, adrénaline, force brute, esquive X2, tête dure, force accrue, charge.

Résistance: 2 résistances à la magie.

Bonus autre: 2 PV en plus

Lanceur de sort novice

Essence vitale. : 8

Essence mystique: 15

Attaque : selon l'arme

Défense : aucune

Bassin: lanceur de sort

Sortilèges:

Sortilèges de niveau 1

Toucher douloureux (1)

Affaiblissement (1)

Dissipation de la magie (1)

Sortilèges de niveau 2

Amélioration d'arme (2.2)

Migraine (2)

Protection contre les éléments (2.1): feu

Sortilèges de niveau 3

Drain d'essence mystique (3)

Invisibilité (personne) 1 (3)

Transfusion Vital (3)

Lanceur de sort avancé

Essence vitale. : 10

Essence mystique: 30

Attaque : selon l'arme + élément

Défense : Aucune

Bassin: lanceur de sort

Compétences : endurance X2, concentration, connections divine (si prêtre),

Spécialisation magique.

Résistance: 4X résistance à la magie,

Bonus autre: arme enchantée d'un élément en permanence

Sortilèges:

Sortilèges de niveau 1

Toucher douloureux (1)

Affaiblissement (1)

Dissipation de la magie (1)

Sortilèges de niveau 2

Amélioration d'arme (2.2)

Migraine (2)

Protection contre les éléments (2.1): 1 au choix lors de l'embauche

Sortilèges de niveau 3

Drain d'essence mystique (3)

Invisibilité (personne) 1 (3)

Transfusion Vital (3)

Sortilèges de niveau 4

Armure physique (4)

Désintégration (4)

Réparation (4)